



Présentation de la séance

Cette séance, liée à l'utilisation du logiciel Lémo visant essentiellement à faire travailler le code, se présente comme une introduction au logiciel.

Les enfants auront eu l'occasion d'utiliser ce même logiciel en classe, mais uniquement de manière individuelle ou par deux. Aucune séance en groupe n'a été menée, faute de matériel. Il s'agit donc d'une situation d'apprentissage nouvelle, tant pour les enfants que pour l'enseignant !!!

Cette présentation n'a bien évidemment pas la prétention de montrer ce qu'il faut faire, mais se pose plutôt comme un exemple de ce que l'on peut faire avec Lémo. A chacun de trouver sa propre pratique et de s'appropriier le logiciel ; c'est d'ailleurs l'un des aspects qui m'a le plus attiré : la flexibilité du logiciel. Je pense sincèrement que chacun peut y trouver une utilisation intéressante à mener en classe (soutien individuel ou à deux, travail en groupe, discrimination, combinatoire...). Il permet notamment de proposer aux élèves en difficulté une nouvelle entrée possible dans la lecture.

Pourquoi Lémo ?

Il existe beaucoup d'autres logiciels sur le marché qui sont destinés à aider les enfants à entrer dans la lecture. Toutefois, je dois avouer qu'aucun de ceux que j'ai eu l'occasion d'utiliser ne m'a donné entière satisfaction, notamment au niveau de l'interface qui, à mon goût, a une forte tendance à être « fouillis ».

Quelques mots sur le logiciel

Tout commence par le **bal des lettres** où les cinquante graphèmes, véritables personnages, sont regroupés dans une caverne autour de « DJ Yoyo ». La caverne propose **3 galeries** que l'enfant doit explorer

pour découvrir les différentes familles de lettres.

L'enfant peut ensuite entrer dans les **50 mondes des différents graphèmes**. Chacun est introduit par une histoire où le phonème est largement utilisé. Ensuite un écran interactif propre à chaque graphème lui permet d'accéder aux différentes activités.

Ces dernières permettent aux élèves de s'approprier les graphèmes (les lettres et groupes de lettres qui sont à la base du système d'écriture française : "ou", "ch", "ain" ...).

Ainsi, dans Lémo, certaines activités permettent à l'élève de s'approprier les graphies des lettres (traçage des lettres en cursive, construction des lettres en script, discrimination visuelle). D'autres activités l'aident à développer sa conscience phonologique (repérage des sons dans un mot, discrimination auditive). Enfin, l'élève s'initie à la combinatoire en assemblant des lettres pour former des syllabes, puis des syllabes pour former des mots.

A cela s'ajoutent des **séquences animées** qui mettent en scène les lettres souvent confondues par les élèves (ex : "b" / "d") ou expliquent de façon fantaisiste comment des lettres se sont liées pour former un graphème (ex : "o" + "u" ="ou").

Tous les travaux des élèves, ainsi que les histoires entendues, sont accessibles depuis le **livre de Lémo** qui se constitue tout au long de l'aventure. Il s'agit donc pour l'élève, mais aussi et surtout pour l'enseignant, d'un repère essentiel pour une utilisation efficace du logiciel. C'est l'aspect évaluatif qui est ici pris en compte.

Tous les éléments de ce livre sont imprimables pour créer un support papier individuel ou un référent collectif.



« S'approprier les lettres phonographiques pour apprendre à écrire et à lire »

**FICHE DE PREPARATION :
LECTURE - INFORMATIQUE
Présentation de Léo
Le graphème « j »**

Objectif(s) :

- Identifier les composants phonologiques et graphiques d'un mot ou d'une syllabe en entrant par un repérage phonique
- Repérer les éléments constitutifs d'un mot
- Fixer les correspondances phonographiques
- Prendre conscience du découpage syllabique d'un mot
- Fixer globalement les syllabes graphiques

Compétences

- ⇒ Comprendre et retenir la correspondance régulière entre graphème et phonème
- ⇒ Proposer une écriture possible pour un mot régulier
- ⇒ Utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique lié à l'informatique
- ⇒ Utiliser les interfaces que sont le clavier et la souris

Pré-requis

Cette séance, liée à l'utilisation du logiciel informatique Léo visant à faire travailler le code, se présente comme une introduction au logiciel. Les enfants auront eu l'occasion d'utiliser ce même logiciel en classe, mais uniquement de manière individuelle ou par deux. Aucune séance en groupe n'a été menée, faute de matériel.

Il s'agit donc d'une situation d'apprentissage nouvelle, tant pour les enfants que pour l'enseignant.

			FORME DE TRAVAIL	TYPE DE TRAVAIL	SUPPORT MATERIEL
5 m i n	P h a s e 1	Découverte	- collectif	- langage - écoute - recherche visuelle	- PC - casques (avec dédoubleur) - Léo (1 / PC)
5 m i n	P h a s e 2	Ecriture de la lettre « j »	- binôme	- maîtrise de la souris - écriture	- idem
1 0 m i n	P h a s e 3	Ecoute et Ecriture de syllabes contenant le graphème « j »	- binôme	- écriture / lecture - mémorisation	- idem
1 0 m i n	P h a s e 4	Discrimination Auditive : - « j » contre « ch » - « j » contre le reste	- binôme	- Tri de mots	- idem
1 0 m i n	P h a s e 5	Ecriture de mots autour du graphème « j »	- binôme	- lecture	- idem
5 m i n	P h a s e 6	Retour sur l'activité : Utilisation du livre	- collectif	- analyse	- idem - imprimante couleur

Déroulement :

Phase 1 : Découverte de l'interface (5 min)

- Ecoute du conte introductif pour entrer dans la sonorité du graphème
- Découverte de tous les mots cachés dans le décor (bijou, jarre, jasmin, jetons, jonquille)
- « A quoi sert le poste de radio dans le décor ? » => écoute du son « j »

Phase 2 : Ecriture de la lettre « j » (5 min)

Le jars à gauche

- Ecoute de la consigne donnée par DJ Yoyo
- Reformulation de la tâche à accomplir (que faire, où cliquer ...)

Phase 3 : Ecoute et Ecriture de syllabes contenant le graphème « j » (10 min)

La brouette

- Ecoute et anticipation sur les syllabes
- Préparation à l'activité

- Ecoute de la consigne donnée par DJ Yoyo
- Reformulation de la tâche à accomplir (que faire, où cliquer, quelle aide...)
- Insister sur l'existence du petit nuage
- En se servant des syllabes écoutées précédemment, écriture des syllabes dictées

Phase 4 : Discrimination Auditive (10 min)

- **Guérilla : Discrimination auditive : « j » contre « ch » (dans le donjon)**
- Ecoute de la consigne donnée par DJ Yoyo
- Reformulation de la tâche à accomplir (que faire, où cliquer ...)
- Lancement de l'activité
- Chaque enfant travaille sur un mot à tour de rôle

- **2 Gloutons : Discrimination auditive « j » contre le reste (dans la marre)**
- Ecoute de la consigne donnée par DJ Yoyo
- Reformulation de la tâche à accomplir (que faire, où cliquer ...)
- Lancement de l'activité
- Chaque enfant travaille sur un mot à tour de rôle

Phase 5 : Ecriture de mots autour du graphème « j » (10 min)

Le jeu de l'Oie

- Ecoute de la consigne donnée par DJ Yoyo
- Reformulation de la tâche à accomplir (que faire, où cliquer, quelle aide...)
- Lancement de l'activité
- Chaque enfant travaille sur un mot à tour de rôle
- Mise en évidence des lettres muettes (invariable, pluriel ...)

Phase 6 : Retour sur l'activité (5 min)

- Ballade dans le livre qui s'est créé

Retour sur l'activité

Depuis la présentation lors des Rencontres de l'Orme, les élèves et moi avons pu continuer à exploiter le logiciel. Toutefois, les conditions d'utilisation ne sont toujours pas favorables à une utilisation en grand groupe (manque de matériel informatique compatible et achat en nombre du logiciel).

Néanmoins, l'utilisation ponctuelle de Lémoo a permis à certains de mieux appréhender l'outil informatique ainsi que la lecture.

Les textes et autres histoires rencontrées au fil de l'utilisation ont pu servir d'élément introductif à une séance sur tel ou tel phonème ; le rappel de rivalité entre deux sons très proches a permis, grâce aux images et personnages utilisés, de créer de bons moyens mnémotechniques pour les enfants.

De plus, l'autonomie rapidement acquise face au logiciel, permet aux élèves de s'en servir sans l'aide de l'enseignant, notamment lorsqu'ils ont terminé une tâche autre. Les divers moyens de réécouter la consigne sont, ici, primordiaux pour assurer cette autonomie.

Enfin, l'utilisation du livre comme point de sauvegarde et de rappel du travail effectué m'a permis de vérifier l'état d'avancement de certains dans le logiciel. Il leur a surtout permis de lire et relire les histoires entendues lors de la découverte des sons. Ces histoires permettent de compléter une bibliothèque de classe parfois assez ancienne.

Le seul regret vient de la banque de mot relativement restreinte lors des exercices, qui créent alors des situations redondantes pour les élèves. Mais il paraît que cela devrait être amélioré ...

En cette fin d'année, le logiciel permet essentiellement la réalisation d'exercices d'entraînement sur les sons, et une bonne approche de l'orthographe. Ainsi le vocabulaire écrit des élèves les plus avancés s'en trouve enrichi, notamment pour les productions d'écrit.

Bien sûr, tout ceci n'est qu'une première utilisation de cet outil, et encore d'autres possibilités sont à envisager. Bonne utilisation à tous.